▶ 06

## **Uso this**

## Transcripción

[00:00] Ahora, quizás en algunos tutoriales o documentación, tú has visto que delante de los métodos tenemos la palabra reservada public. Esto es un modificador de acceso, al igual que ya quizás te has dado cuenta de está presente aquí también public static void, public class. Pero este no es el momento para discutir de eso.

[00:26] Vamos a dejarlo así con public, pero no tiene nada que ver con nuestro comportamiento del método que estamos implementando, es totalmente independiente y tiene otras finalidades que vamos a explicar en el curso. Ahora, el código compila, no hay ningún problema aquí, pero hay algunas prácticas en las que queremos hacer un poco de énfasis, buenas prácticas mejor dicho.

[00:53] Y es que por ejemplo, si yo hubiera llamado aquí esta variable de saldo y yo reemplazo aquí, por ejemplo, vemos pues que public void depositar sería igual double saldo + saldo, y aquí también es saldo porque saldo es el nombre de mi variable pero también es el nombre de mi parámetro y comienza a quedar todo muy confuso.

[01:23] Esto lo vamos a ver mucho más cuando toquemos ya el tema de constructores, que es otro concepto que vamos a ver ya de aquí a muy poco, pero en este caso nosotros vamos a usar otra palabra más reservada de Java. Para hacerlo un poco más dinámico, vamos a hacer una pequeña analogía.

[01:49] Yo estoy aquí con mi clase cuenta. Esta es mi cuenta, perfecto, y cuando yo estoy depositando, estoy depositando a mi cuenta, por lo tanto en el método depositar, él deposita a esta cuenta. Entonces, vamos aquí a separar, y saldo es un atributo de esta cuenta. ¿Cierto? Esta cuenta. Vamos a separar un poco así para que quede más práctico. Listo.

[02:30] Entonces saldo hace referencia al saldo de esta cuenta de aquí, y esta palabra saldo de aquí también hace referencia al atributo saldo de esta cuenta. Entonces sería el saldo de esta cuenta, el saldo de esta cuenta. Y esta cuenta, como es el mismo objeto, ustedes ya saben que casi todos los lenguajes de programación están escritos en inglés, si yo lo traduzco al inglés sería como decir this account.

[03:14] This account. Perfecto. Pero sabiendo que estamos hablando ya de objetos, un lenguaje orientado a objetos, sería como especificar this object. ¿Cierto? Vamos retomando un poco cómo es la referencia. Sabemos que ese saldo es el saldo de esta cuenta traducido al inglés sería this account, y como estamos digamos en un lenguaje orientado a objetos y vamos a llamarlo de una forma genérica, cuenta es un objeto, cuenta es una clase, entonces vamos a llamarlo this object.

[04:00] Y aquella palabra clave reservada de Java para hacer referencia a este objeto, adivina cuál es: el conocido this. This hace referencia a este objeto. Tú estás trabajando con este objeto de aquí, entonces aquí sería this.saldo. Perfecto. ¿Entonces qué le estás diciendo? Vamos a ordenar un poco el código otra vez. ¿Qué le estás diciendo a Java en este momento?

[04:34] Le estás diciendo al saldo de esta cuenta, de este objeto, le vas a aumentar su saldo que tiene, o sea el saldo que ya existe, más el saldo que llega como parámetro que es este que está aquí suelto. Este saldo no es this.saldo. ¿Por qué? Porque simplemente él está llegando como parámetro de afuera.

[05:03] Por ejemplo si yo tuviera igual el valor antiguo valor, aquí también tengo valor, yo no podría hacer por ejemplo this.valor. ¿Por qué? Porque valor no existe dentro del objeto, valor no es un campo del objeto cuenta, por lo tanto yo no puedo usar el this aquí en este caso. Cerremos aquí, eliminamos este espacio, guardamos, ejecutamos.

[05:40] Vamos a nuestra consola, le damos play y el comportamiento sigue siendo el mismo. El uso de this es una práctica muy utilizada entre programadores Java. Sirve mucho para especificar a qué atributo tú estás haciendo referencia. Van a haber casos, van a haber situaciones en las cuales el nombre de tu variable sea igual al nombre de alguno de los campos, entonces el uso de this hace que tu código sea mucho más fácil de leer e interpretar.